



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Untuk mendukung kelengkapan data yang *valid*, penulis melakukan metodologi campuran. Data yang diperoleh oleh penulis adalah dengan wawancara Pengelola dan Pemandu Museum Keprajuritan Indonesia, observasi museum, *Focus Group Discussion* dan juga studi eksisting tiga museum yang digunakan sebagai pembandingan.

3.1.1. Profil Museum



Gambar 3.1. Museum Keprajuritan Indonesia

Museum Keprajuritan Indonesia merupakan museum kemiliteran yang mengoleksi fragmen patung senjata adat Indonesia, patung pahlawan dan diorama pada waktu perjuangan bangsa Indonesia pada abad ke 7 sampai dengan ke 19. Museum ini terletak di dalam Kompleks Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Timur.

Museum Keprajuritan Indonesia sendiri masih berada dibawah instansi Pusat Sejarah TNI (Tentara Nasional Indonesia) dan memiliki relasi dengan Museum Satria Mandala, Museum Bhakti TNI, Monumen Trikora, Monumen Dwikora, Monumen Seroja, Monumen Perjuangan Mempertahankan NKRI, dan Monumen Pancasila Sakti. Museum ini berdiri diatas bidang tanah berukuran 4,347 Hektar. Desain arsitektural pada museum ini berbentuk benteng perang Eropa pada era *medieval*. Ciri khas pada museum ini adalah konstruksinya yang berbentuk segilima dan dikelilingi oleh dermaga atau danau buatan.

3.1.1.1. Sejarah Museum

Museum Keprajuritan Indonesia diresmikan oleh Presiden Soeharto pada tanggal 5 Juli 1987. Museum ini adalah salah satu sarana besar sejarah yang paling informatif dan diminati oleh masyarakat selain Museum Satria Mandala dan Monumen Pancasila Sakti. Museum ini merupakan naungan pusat sejarah kemiliteran di Indonesia. Bangunan yang berbentuk bastion persegi lima ini juga merupakan lambang kuatnya dari lima sila pancasila dan juga penangkal dari setiap ideologi asing.

Diluar kelima sudut benteng juga terdapat lubang yang berisi diorama-diorama perang bangsa Indonesia. Pada bagian depan museum terdapat pintu berukuran besar dengan desain abad ke 16. Ada beberapa jenis aset koleksi yang disimpan di museum ini, antara lain adalah 14 meriam, 23 patung pahlawan nasional yang terbuat dari perunggu, 14 diorama keprajuritan, 8 bendera panji, 8 miniatur benteng, 8 gelar formasi tempur, 76 boneka prajurit dan gabungan 19

fragmen patung serta relief keprajuritan. Konstruksi pada museum ini adalah tiga lantai.

Pada bagian depan museum juga terdapat dua buah kapal tradisional yaitu Kapal Banten dan Kapal Pinisi ditengah dermaga. Untuk masuk kedalam museum, pengunjung juga dapat melewati jembatan gantung yang melewati dua kapal tersebut.

3.1.1.2. Operasional Museum

Karena Museum Museum Keprajuritan Indonesia berada didalam area TMII (Taman Mini Indonesia Indah), maka museum ini mengikuti dan menyesuaikan jam Operasional TMII.

1. Alamat

Kompleks Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Timur. Kode Pos 13560

2. Jam Operasional

- a. Selasa – Minggu : 09.00 – 16.00 WIB
- b. Senin : Tutup
- c. Libur nasional : Mengikuti jam operasional TMII

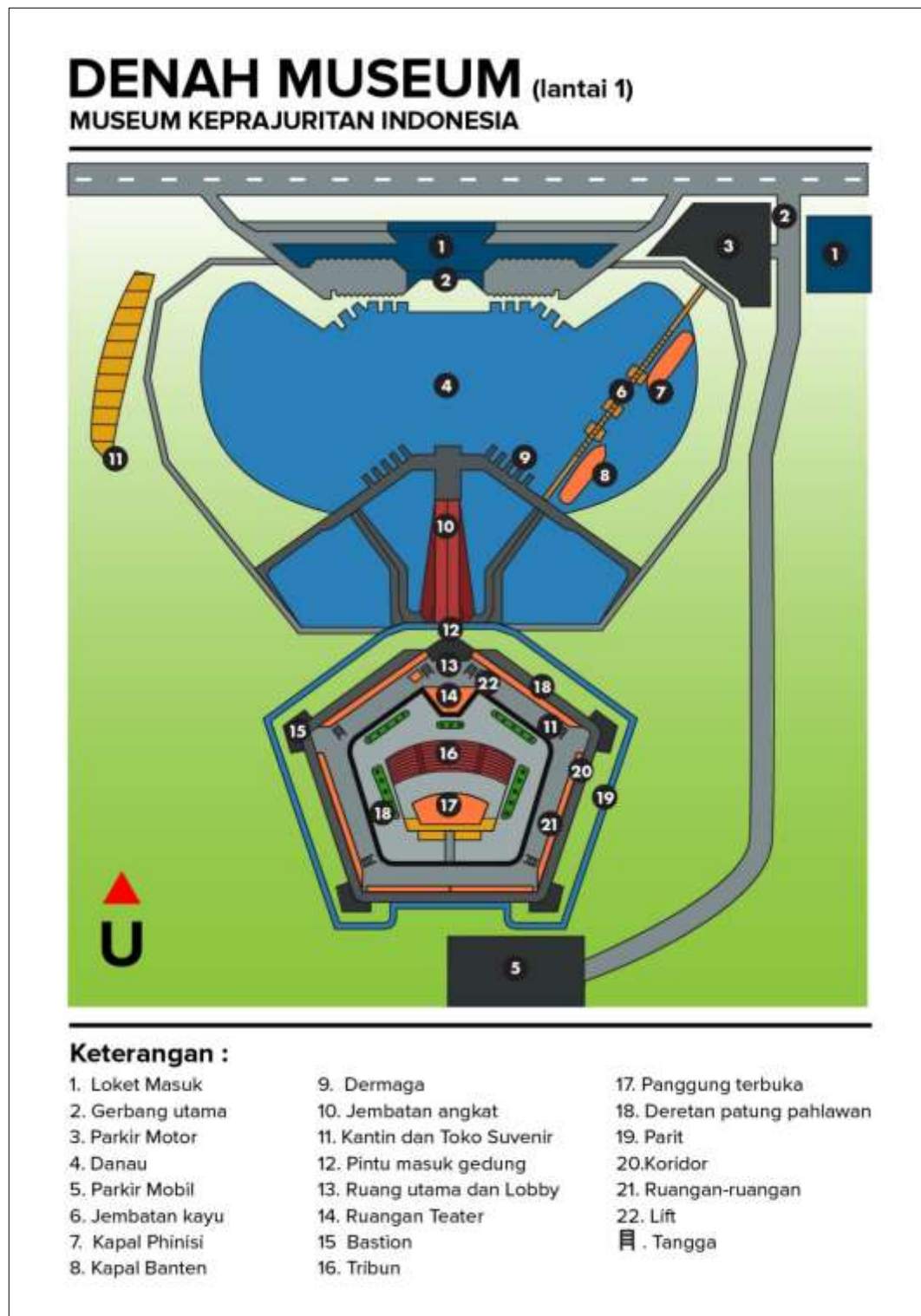
3. Biaya Masuk

- a. Umum : Rp.2.500
- b. Rombongan : Rp.2.000/ orang (minimal 50 orang)

4. Biaya Parkir

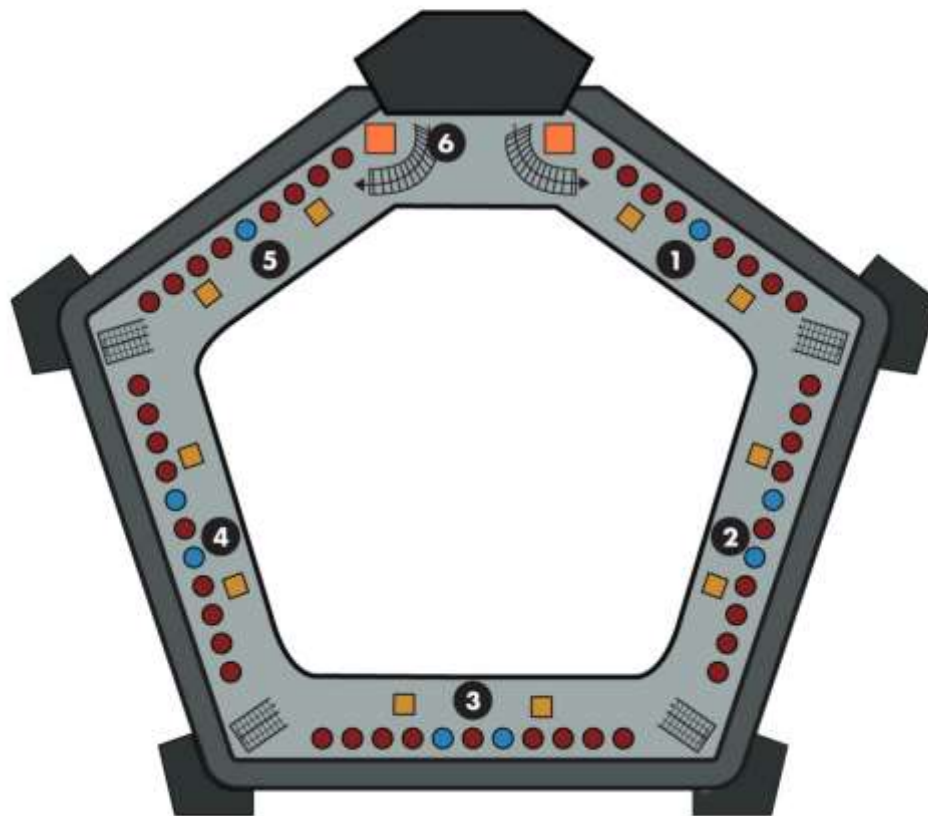
- 1.) Mobil : Rp. 3.000
- 2.) Motor : Rp. 2.000
- 3.) Bus : Rp. 5.000

3.1.1.3. Denah Museum



Gambar 3.2. Denah Lantai dasar Museum Keprajuritan Indonesia

DENAH MUSEUM (lantai 2) MUSEUM KEPRAJURITAN INDONESIA



Keterangan :

1. Timeline Abad VII - 1527
2. Timeline tahun 1619 - 1741
3. Timeline tahun 1798 - 1817
4. Timeline tahun 1819 - 1846
5. Timeline tahun 1846 - 1894

- elevator
- Display Formasi perang
- Fragmen patung
- Diorama

- Tangga darurat
- Tangga utama

Gambar 3.3. Denah lantai dua Museum Keprajuritan Indonesia

3.1.1.4. Ruangan dan Fasilitas

Ruangan dan fasilitas yang terdapat pada Museum Keprajuritan Indonesia antara lain adalah:

1. Ruang
 - a. Ruang utama
 - b. Ruang Teater
 - c. Perpustakaan
 - d. Gudang penyimpanan koleksi
 - e. Ruang fumigasi
 - f. Ruang piket dan monitor (*CCTV*)
 - g. Ruang tamu VIP
 - h. Ruang rapat
 - i. Ruang belakang panggung
 - j. Ruang P3K
 - k. Ruang Staf. Bim Info
 - l. Ruang Informasi Edukasi
2. Fasilitas
 - a. Toilet
 - b. Musholla
 - c. Kantin / kafetaria
 - d. Panggung serbaguna
 - e. Teater serbaguna
 - f. Toko souvenir
 - g. *Front Office*
 - h. *Lift*

3.1.2. Analisis S.W.O.T Museum Keprajuritan Indonesia

1. *Strength*

Museum ini menyimpan koleksi sejarah kemiliteran Republik Indonesia dengan lengkap berdasarkan *timeline*. Penempatan koleksi yang disimpan juga unik, tidak hanya didalam museum, melainkan juga diluar museum, seperti diorama yang terdapat pada bagian fondasi museum dan kapal dengan ukuran 1:1. Selain koleksi, bentuk bangunan yang berbentuk *pentagon* juga menjadi nilai tambah bagi museum ini.

2. *Weakness*

Museum ini tidak memiliki denah. Karena bentuk bangunannya yang unik, maka jika pengunjung yang datang dan tidak dipandu oleh pemandu museum akan mudah tersesat dan terjadi alur pengunjung yang kurang baik dan berantakan. Hal ini juga terjadi karena keterbatasan *signage* yang kurang berpotensi untuk memandu pengunjung. Berberapa informasi koleksi (*identification sign*) visibilitasnya juga sudah kurang baik.

3. *Opportunity*

Presentase pengunjung yang datang masih sangat baik. Hal ini dikarenakan museum ini adalah salah satu pusat sejarah militer. Lokasi museum ini juga berada di area tempat rekreasi yang berada di pusat Jakarta. Harga tiket yang ramah serta fasilitas lengkap yang memadai juga menjadi nilai tambah

4. *Threat*

Banyak pengunjung yang masih bingung dengan navigasi yang ada didalam area museum akibat keterbatasan *signage*. Fasilitas yang disediakan, seperti panggung dan ruangan teater juga jarang digunakan akibat kurangnya minat pengunjung untuk mengadakan suatu *event* atau acara di museum.

3.1.3. Wawancara

3.1.3.1. Wawancara dengan Pengelola Museum



Gambar 3.4. Wawancara dengan Bapak Imam Wardoyo

Pada tahap pengumpulan data pertama, penulis melakukan wawancara. Wawancara merupakan salah satu metodologi kualitatif yang penulis pilih, karena dengan wawancara penulis bisa mendapatkan serangkaian data yang aktual dengan narasumber yang terverifikasi. Penulis mewawancarai Bapak Imam Wardoyo selaku pengelola Museum Keprajuritan Indonesia. Beliau berposisi sebagai koordinator bagian Informasi dan Edukasi pada museum ini.

Bagunan dari Museum ini terdiri dari tiga tingkat. Tingkat paling bawah terdiri dari kantor, kantin dan beberapa koleksi yang tidak terlalu banyak. Tingkat

dua menyimpan gabungan dari koleksi yang lebih banyak secara rata dan terkategori menurut *timeline*. Tingkat tiga adalah *rooftop* yang digunakan untuk melihat *landscape* sekitar. Pada bagian tengah museum terdapat panggung yang digunakan untuk acara seni nusantara yang dikelola oleh TMII.

Berdasarkan data dari beliau, dalam waktu satu bulan terdapat lima ratus pengunjung. Jika dilihat dari presentase usia dan jenjang pendidikan, maka 60 persen yang datang berkunjung adalah siswa SD dan siswa SMP, usia 6 sampai 15 tahun dengan tujuan studi wisata. 20 persen yang datang adalah turis lokal, rata-rata usia 30 sampai 50 tahun. 10 persen pengunjung yang ingin melakukan studi pustaka, rata-rata usia 25 sampai 55 tahun, dan 10 persen lainnya adalah anggota TNI yang berkunjung untuk melakukan upacara dan pertemuan. Museum ini paling banyak dikunjungi di hari Sabtu (akhir pekan) dan liburan sekolah.

Fasilitas yang dibutuhkan pada museum ini dapat dikatakan memenuhi standar sebuah museum pada umumnya. Antara lain adalah terdapat kamar kecil (*toilet*), *musholla*, kantin, perpustakaan, resepsionis, kantor pengelola, ruang teater, ruang penitipan barang, ruang darurat, lapangan parkir, saung, dan panggung terbuka yang berada ditengah museum. Namun terkadang pengunjung kebingungan karena *signage* yang ada visualisasinya sudah tidak baik. Sangat disayangkan museum ini belum mengalami pembaharuan *signage*.

Museum ini memiliki tiga orang pemandu lokal (domestik). Jika ada pengunjung mancanegara, maka harus pesan terlebih dahulu pemandu langsung dari instansi TNI, dikarenakan wajib berkomunikasi Bahasa Inggris. Menurut beliau

museum ini juga belum mengalami revitalisasi. Beliau berharap agar jika ada revitalisasi yang akan dilakukan, jenis revitalisasinya adalah mencakup pengembangan media interaktif pada koleksi yang berada museum, supaya generasi saat ini yang sudah hidup diranah digital bisa menambah pengetahuan tentang sejarah.

3.1.3.2. Wawancara dengan Pemandu Museum



Gambar 3.5. Wawancara dengan Bapak Tugimin

Penulis juga mewawancarai pemandu museum, yaitu Bapak Tugimin. Selain menjabat sebagai pemandu museum, beliau juga berposisi sebagai Koordinator pada bagian Koleksi. Menurut data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan beliau, Museum Keprajuritan Indonesia masih memiliki potensi yang cukup baik untuk dikunjungi.

Jika dilihat presentase dari pengunjung yang datang, sebesar 40 persen didominasi oleh anak sekolah (SD dan SMP) untuk melakukan pariwisata. 40 persen lainnya adalah turis lokal yang berasal dari daerah, dan pernah juga sesekali

didatangi oleh turis asing untuk rekreasi. 10 persen dikunjungi oleh pihak angkatan atau akademi, biasanya digunakan untuk acara pertemuan dan upacara. 10 persen terakhir dikunjungi oleh beberapa orang yang sedang melakukan studi sejarah.

Salah satu kendala yang dimiliki pada museum ini adalah kurangnya *directional signage*. Sehingga tidak sedikit pengunjung yang tersesat didalam gedung maupun diluar gedung. Sebagai pemandu museum, beliau cukup lelah untuk menavigasikan pengunjung ke area yang umum, contohnya toilet dan lapangan parkir. Beberapa papan informasi yang terdapat pada koleksi museum visibilitasnya juga sudah tidak baik, sehingga pemandu museum harus menceritakan ulang tentang informasi koleksi yang ada.

Harapan beliau bagi museum ini adalah supaya mengalami revitalisasi segera, dan juga menambahkan koleksi yang belum ada. Karena menurut beliau kelengkapan koleksi yang ada di museum ini sekitar 75 persen. Beliau juga berharap supaya dilakukan adanya *development* pada signage, supaya pengunjung dapat memahami navigasi dari setiap tempat dan aset yang ada bisa tersampaikan dengan baik.

3.1.3.3. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari hasil wawancara dengan pengelola dan pemandu museum adalah masih ada kesempatan untuk melakukan revitalisasi pada museum ini, salah satunya pada *signage*, karena masih banyak pengunjung dari banyak daerah dan juga sekolah yang masih antusias berkunjung untuk belajar dan mengetahui sejarah kemiliteran Indonesia. Dibalik koleksi museum yang sudah

cukup lengkap maka navigasi pada penempatan koleksi juga harus tersampaikan dengan baik.

3.1.4. Observasi

Yusuf (2014) dalam melakukan metodologi pengumpulan data, observasi merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh dan menyelidiki data dengan cara turun langsung ke lokasi atau lapangan yang dijadikan objek penelitian. Observasi tidak ditentukan oleh jawaban orang lain melainkan langsung penulis sendiri, karena penulis langsung melihat, mengamati, dan merasakan objek penelitiannya. (hlm. 384)

Penulis menjadi Observasi Partisipatif sebagai pengunjung, karena ingin merasakan dan menilai langsung situasi, dan area didalam museum yang dikunjungi. Observasi dilakukan pada Hari Sabtu tanggal 22 September 2020 karena berdasarkan hasil wawancara pada saat akhir pekan lebih banyak jumlah pengunjung yang datang dibandingkan hari kerja. Penulis juga memakai pakaian non-formal layaknya pengunjung yang sedang berwisata.

3.1.4.1. Observasi Lingkungan Museum

Observasi pertama yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan observasi lingkungan museum. Tujuannya adalah supaya agar penulis dapat mengetahui secara untuh navigasi, alur pengunjung dan juga area yang ada di museum ini. Saat melakukan observasi lingkungan penulis juga menemukan *signage* yang ada pada museum. Namun ada lima kendala yang penulis temukan pada saat melakukan observasi. antara lain adalah:

1. Tingkat keterbacaan *signage* yang sudah memburuk akibat belum pernah diperbaharui dan rusak akibat perubahan iklim, sehingga pengunjung menghiraukan *signage* tersebut.
2. Letak dan jumlah *signage* yang tidak optimal. Penulis menemukan beberapa titik tertentu dimana *signage* yang dipasang jumlahnya sebanding dengan luas area. Contohnya *regulatory sign* yang bertuliskan “dilarang menginjak rumput!”. *Signage* tersebut jumlah hanya ada dua di titik area rerumputan. Padahal Museum seluas ini dikelilingi oleh area rerumputan yang cukup luas.
3. Tidak terdapat navigasi yang jelas berupa *orientation sign* pada museum. Padahal museum tersebut memiliki tata ruang yang cukup rumit jika pengunjung baru datang untuk pertama kalinya.
4. Kurangnya *signage* untuk area-area tertentu yang bersifat urgent atau darurat seperti ruang P3K, tangga darurat, toilet, dan pintu darurat. Sehingga yang pengunjung akan kesulitan jika sedang terjadi suatu hal yang tidak diinginkan atau bencana.
5. *Signage* yang ada juga tidak konsisten dari segi desain, tata letak, ukuran, dan visibilitas.

Berikut adalah beberapa foto yang penulis dokumentasikan pada saat melakukan observasi lingkungan pada Museum Kprajuritan Indonesia.



Gambar 3.6. Pintu masuk gerbang museum

Museum ini sebenarnya memiliki tiga gerbang masuk, akan tetapi yang dibuka aksesnya hanya satu yang ada di depan sebelah kanan museum, sehingga pengunjung lumayan kesulitan untuk mencari akses masuk ke dalam area museum. Pada luar area museum juga tidak terdapat *directional sign* yang memberi navigasi untuk melewati pintu gerbang tersebut.



Gambar 3.7. Display replika kapal pinisi

Setelah memasuki area museum, terdapat dua replika kapal berukuran *real size* atau 1:1 yaitu Kapal Phinisi dan Kapal Banten. Untuk masuk ke kapal, pengunjung harus melewati jembatan gantung yang menyebrangi danau replika antara dua dermaga. Pada saat penulis melakukan observasi, penulis tidak menemukan *regulatory sign* yang menghimbau pengunjung untuk berhati-hati berjalan diatas jembatan. Terlebih jembatan tersebut sudah rapuh akibat usia kayu dan angin yang cukup kencang.



Gambar 3.8. Jalan menuju gedung museum

Untuk masuk kedalam gedung museum, banyak akses jalan yang dapat dilewati, seperti melewati dermaga yang terdapat dibagian tepi danau, melewati jalan biasa dari depan dan area parkir, dan dari belakang area museum. Tetapi kekurangannya adalah tidak terdapat *directional signage* yang menavigasikan pengunjung, sehingga alur pengunjungnyapun tidak beraturan.



Gambar 3.9. Diorama dibawah gedung museum

Di bagian bawah eksterior gedung museum, terdapat beberapa diorama yang mengelilingi gedung museum, pengunjung dapat melihat tersebut dari jauh sesuai dengan batas yang sudah ditentukan karena diantara diorama dengan batas pengunjung terdapat saluran air yang cukup besar. Tetapi yang menjadi kekurangan adalah, tidak terdapat *regulatory sign* yang menghimbau untuk berhati-hati. *Identification sign* yang terdapat pada diorama juga cukup jauh, dan tidak dapat terbaca.



Gambar 3.10. Panggung terbuka

Pada bagian tengah interior museum terdapat panggung terbuka, yang digunakan untuk acara pentas seni dan cagar budaya, mayoritas pengunjung juga menjadikan area ini sebagai titik temu atau *assembly point* untuk saling bertemu pada saat berada di museum ini, karena areanya yang besar dan terdapat di tengah.



Gambar 3.11. Patung perunggu

Deretan patung ini terdapat di bagian tepi dan mengelilingi panggung yang terbuka di tengah gedung museum. Namun sangat disayangkan patung yang terbuat dari perunggu terlihat masih sangat baik dan gagah, *identification sign* yang memberi informasi pada patung tersebut sudah tidak dapat dibaca.



Gambar 3.12 Koleksi pada lantai dua

Sebenarnya mayoritas koleksi museum Keprajuritan Indonesia terdapat pada lantai dua. Terdapat boneka prajurit, replika strategi perang, replika senjata, dan diorama berukuran kecil. Akan tetapi pada lantai dua tidak terdapat *directional sign* yang memandu alur pengunjung dan menavigasi pengunjung ke arah jalur evakuasi.



Gambar 3.13. Diorama pada lantai dua

Pada lantai dua terdapat juga koleksi diorama dan meja display koleksi yang dilapisi oleh kaca pelindung. Pada area ini juga terdapat *identification sign* yang menjelaskan koleksi tersebut, akan tetapi visibilitasnya sudah kurang baik akibat usia dan pencahayaan yang masuk juga minor.



Gambar 3.14. Pintu evakuasi belakang

Bagian belakang museum terdapat dua pintu evakuasi yang berguna untuk akses jalur terdekat dan juga pintu menuju lapangan parkir. Namun sama seperti area lainnya, tidak terdapat *directional sign* untuk menuju area ini sehingga penulis cukup bingung dan kesulitan untuk mendapatkan studi alur darurat.






Pada Observasi lingkungan museum, penulis dapat menyimpulkan bahwa berberapa area ada yang cukup strategis dan aja juga yang susah untuk ditemui, tetapi keduanya memiliki kenadala yaitu tidak terdapat *directional sign* yang jelas untuk pengunjung mengksplor museum ini, tidak heran jika dari hasil wawancara dengan pemandu museum ditanyai area-area yang sangat umum dan harusnya tidak ditanyakan.

3.1.4.2. Observasi signage






Penulis juga melakukan observasi *signage* yang ada museum ini. Tujuannya adalah untuk mengetahui potensi dan *signage* apakah dapat memberi informasi yang jelas ke pengunjung atau sebaliknya.

Tabel 3.1. *signage* Museum Keprajuritan Indonesia


No		Keterangan	Gambar
1.	Fungsi	Menavigasi masuk kedalam area museum	
	Kategori	<i>Directional Sign</i>	
	Material	Seng dan penyanggah besi	
	Lokasi	Pintu belakang masuk Museum	

2.	Fungsi	Menavigasi masuk kedalam area museum	
	Kategori	<i>Directional Sign</i>	
	Material	Seng dan penyanggah besi	
	Lokasi	Pintu masuk Museum	
3.	Fungsi	Memberi informasi bahwa area tersebut adalah loket	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Kertas stiker	
	Lokasi	Kaca loket pintu masuk museum	
4.	Fungsi	Larangan untuk tidak menginjak rumput	
	Kategori	<i>Regulatory Sign</i>	
	Material	Alumunium dan penyanggah besi	
	Lokasi	Area rumput di depan museum	
5.	Fungsi	Informasi nama gedung museum	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Besi, keramik, dan alumunium	
	Lokasi	Pintu gerbang museum	
6.	Fungsi	Navigasi parkir motor	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Seng dan besi penyangga	
	Lokasi	Depan area parkir motor	

7.	Fungsi	Navigasi lantai dua	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Akrilik dan penyaggah besi	
	Lokasi	Bawah tangga museum	
8.	Fungsi	Informasi ruanga teater	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Atas pintu masuk ruangan theater	
10.	Fungsi	Menginformasikan area toilet	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Dinding depan toilet	
11.	Fungsi	Menghimbau untuk menjaga barang bawaan	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Spanduk	
	Lokasi	Dinding gerbang bagian depan museum	
12.	Fungsi	Menginformasikan nama gedung	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Semen dan batu	
	Lokasi	Pintu depan gedung museum	
13.	Fungsi	Penjelasan riwayat hidup dan jasa pahlawan Untung Suropati	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Batu dan alumunium	
	Lokasi	Di bawah patung perunggu untung suropati	

14.	Fungsi	Menafigasikan loket dan memberi informasi harga karcis	
	Kategori	<i>Directional Sign</i>	
	Material	Papan dan penyanggah kayu	
	Lokasi	Loket masuk	
15.	Fungsi	Menginformasikan area tersebut merupakan wilayah parkir untuk staf	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Atas kanopi wilyah parkir staf	
16.	Fungsi	Menginformasikan bahwa area tersebut adalah <i>Musholla</i>	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Atas pintu <i>Musholla</i>	
17.	Fungsi	Informasi ruang gudang	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Kertas dan mika	
	Lokasi	Pintu depan gedung museum	
18.	Fungsi	Informasi area ruangan staf bim info	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Kertas	
	Lokasi	Atas pintu ruangan staf bim. info	

19.	Fungsi	Menginformasikan area tersebut adalah pintu belakang museum	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	metal	
	Lokasi	Pintu belakang	
20.	Fungsi	Informasi formasi tempur Wukir Sagara Wyuha	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Depan kaca koleksi	
21.	Fungsi	Informasi patung minahasa	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Plat metal	
	Lokasi	Depan Koleksi patung	
22.	Fungsi	Menginformasikan bahwa area tersebut adalah kapal banten	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Plat metal	
	Lokasi	Tangga menuju kapal	
23.	Fungsi	Informasi diorama pertempuran sunda kelapa	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	infraboard	
	Lokasi	Depan kaca diorama	
24.	Fungsi	Informasi ruang poliklinik	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Kertas dan lakban	
	Lokasi	Depan pintu	

25.	Fungsi	Menghimbau agar tamu yang bekerpentingan harap lapor	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Kaca kantort piket	

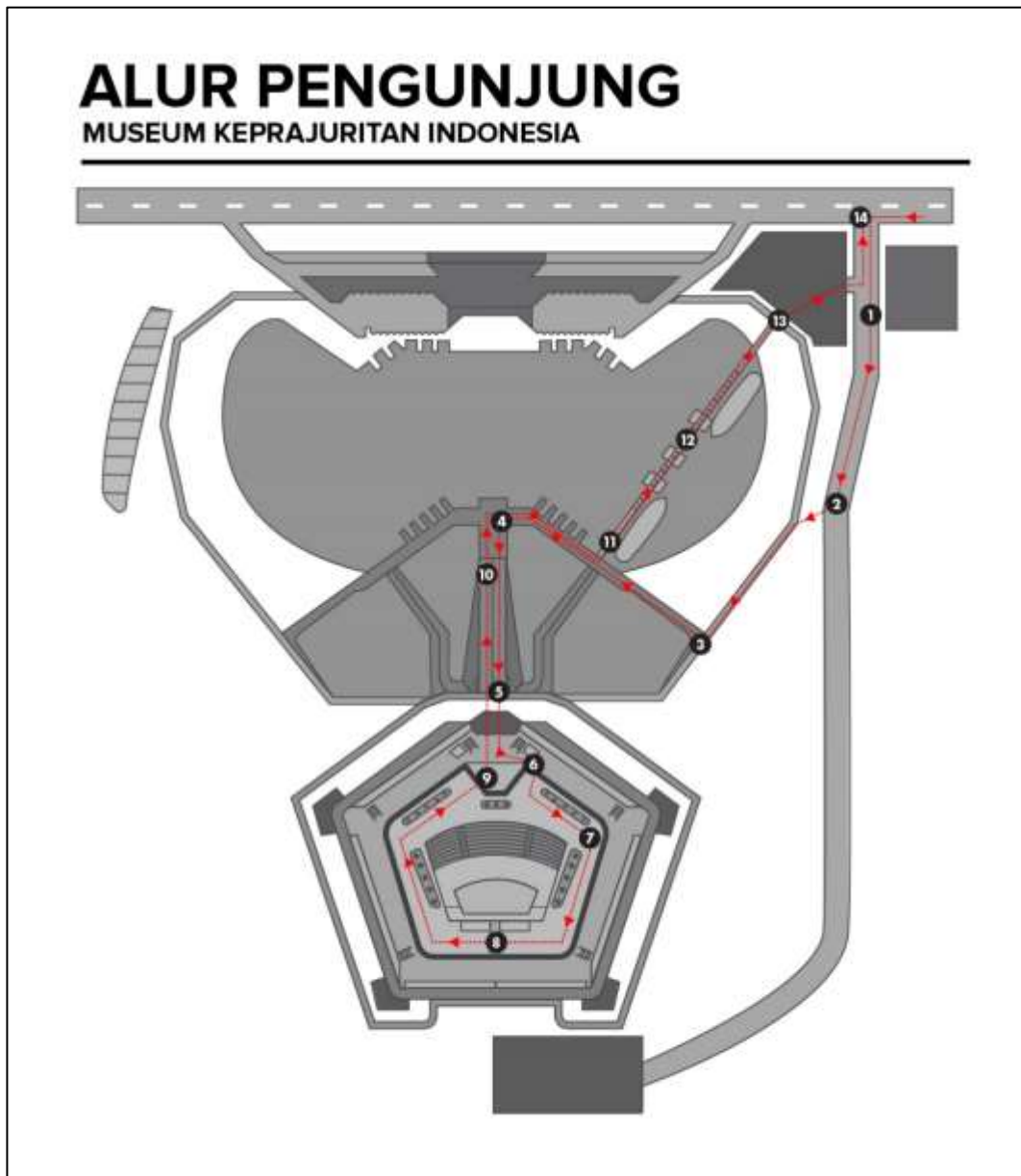
3.1.5. Studi Alur

Pada tahap observasi penulis juga melakukan studi alur. Tujuan penulis melakukan studi ini adalah untuk mengetahui secara pasti alur dari pengunjung yang datang ke museum dan juga untuk menilai apakah *signage* yang terdapat pada museum ini sudah bisa menavigasikan pengunjung dengan baik atau belum, sehingga dalam proses perancangan penulis dapat menciptakan *signage* yang sesuai dengan kebutuhan.

Studi alur yang penulis lakukan terbagi menjadi tiga yaitu alur pengunjung pada umumnya, jalur darurat, dan pencarian toilet. Menurut studi alur yang dilakukan, sebenarnya penulis dapat menyimpulkan bahwa museum ini tidak memiliki alur pengunjung yang baik karena tata letak area parkir yang berbeda-beda dan cenderung bebas. Jadi setelah membeli tiket, pengunjung bisa masuk dan keluar dengan bebas dan tidak melalui satu pintu saja. Hal ini disebabkan oleh kurangnya *directional sign*, dan juga tidak terdapat *orientation sign* yang memandu pengunjung.

Pada saat melakukan studi alur, penulis berjalan kaki dari depan pintu gerbang 3 TMII menuju museum. Mayoritas pengunjung yang datang ke museum juga berjalan kaki karena berdasarkan hasil wawancara juga, mereka memarkirkan kendaraannya di area parkir dekat pintu depan TMII.

3.1.5.1. Alur Pengunjung



Gambar 3.15. Alur Pengunjung

1. Pengunjung datang dari gerbang utama untuk membeli tiket masuk. Letak gerbang utama dan loket sangat dekat.
2. Setelah membeli tiket pengunjung berjalan lewat melewati area parkir mobil dan menyebrang menuju gedung museum
3. Pada saat menuju gedung museum, pengunjung akan melewati dermaga.

4. Sampai di dermaga, mayoritas pengunjung tidak langsung menuju gedung museum, karena area dermaga merupakan *assembly point* pada museum. Jadi, biasanya jika pengunjung yang datang berupa rombongan, mereka akan menunggu rombongan lain di dermaga sebelum masuk kedalam gedung.
5. Setelah lewat dermaga dan untuk masuk kedalam gedung museum, pengunjung melewati jembatan angkat yang terletak persis didepan pintu masuk gedung.
6. Pada saat masuk kedalam gedung, kebanyakan pengunjung mengeksplorasi lantai dasar terlebih dahulu
7. Pada lantai dasar, pengunjung akan mengeksplorasi bagian tengah gedung, karena di area tersebut terdapat panggung terbuka dan koleksi patung perunggu.
8. Di titik ini banyak pengunjung yang duduk untuk beristirahat karena letaknya dekat dengan kantin dan toilet.
9. Pengunjung akan meneruskan perjalanannya ke lantai dua melewati tangga, dan juga ada yang keluar dari gedung museum.
10. Biasanya sebelum pengunjung keluar dari museum ini, mereka akan datang ke koleksi dua replika kapal banten dan kapal pinisi. Untuk masuk kesana pengunjung melewati jembatan angkat dan dermaga lagi.
11. Untuk masuk kedalam kapal, pengunjung melewati jembatan kayu.
12. Pengunjung melewati kapal banten dan kapal pinisi. Banyak pengunjung yang masuk kedalam kapal untuk melihat interior pada kapal dan mendokumentasikannya.

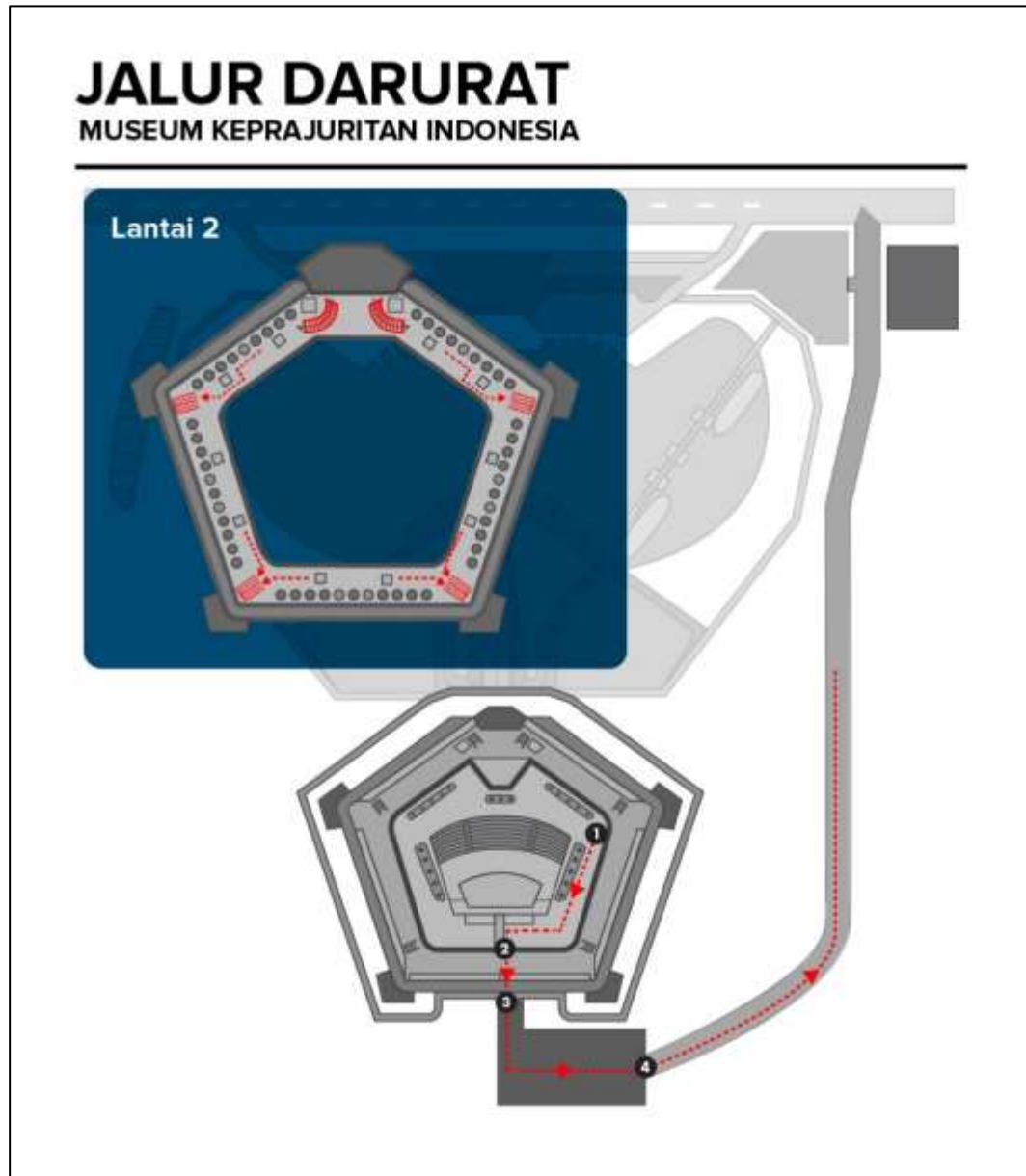
13. Setelah dari kapal, pengunjung kembali menuju gerbang utama untuk keluar dari area museum.
14. Pengunjung keluar dari area museum.



Gambar 3.16. Alur Pengunjung lantai dua

Mayoritas Pengunjung naik ke lantai dua menggunakan tangga utama dan ada juga beberapa yang melewati tangga darurat. Pada lantai ini, sebenarnya alur pengunjung cukup sederhana karena hanya memutarakan bangunan museum berjalan sesuai *timeline* sejarah yang berbeda pada tiap koridor.

3.1.5.2. Studi Skenario situasi darurat



Gambar 3.17. Skenario jalur darurat

Setelah membuat studi alur pengunjung, penulis juga membuat studi skenario untuk situasi darurat ketika terjadi bencana alam seperti gempa bumi atau juga kebakaran yang diakibatkan karena konsleting listrik. Penulis membuat studi skenario ini bertujuan untuk mencari jalur tercepat untuk mencari area yang aman. Penulis

membuat titik jalur darurat ini dari dalam gedung, karena area gedung merupakan titik yang paling rawan dan berbahaya ketika terjadi suatu bencana.

1. Penulis memulai titik dari dalam gedung museum area panggung terbuka.
2. Dari area panggung, jalan terdekat untuk keluar dari area gedung adalah melewati area belakang panggung.
3. Setelah melewati area belakang panggung, terdapat *directional sign* bertuliskan “*exit*” ke arah koridor belakang. Setelah melewati area koridor, disana terdapat pintu belakang yang digunakan sebagai jalan pintas menuju lapangan parkir mobil.
4. Lapangan parkir mobil merupakan area yang lebih aman, karena merupakan tanah lapang yang kosong.

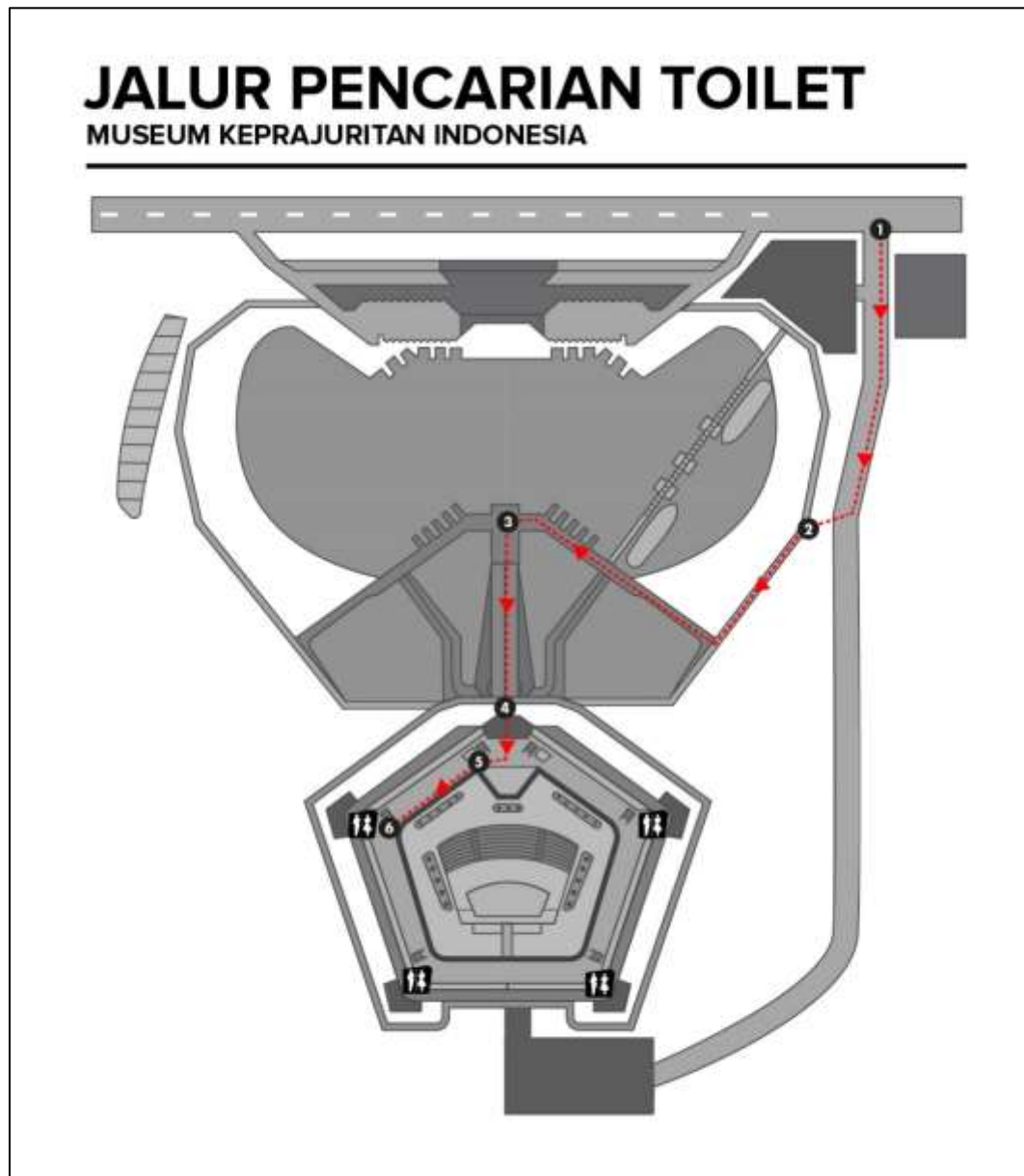
Pada lantai dua, terdapat empat tangga darurat yang terletak di setiap sudut bastion gedung museum. Jadi pengunjung lebih mudah menemukan jalur darurat menuju kebawah dan keluar dari gedung.

Jika sedang terjadi situasi darurat, penulis tidak menganjurkan untuk melewati jalur pintu depan gedung. Karena selain lebih jauh untuk menemukan area tanah lapang, penulis juga mengkhawatirkan jembatan angkat dan dermaga yang terdapat di depan gedung museum yang sudah cukup berumur. Maksud penulis disini adalah untuk mengantisipasi jalur paling aman supaya tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

Penulis dapat menyimpulkan, dengan adanya jalur ini sebenarnya sudah cukup membantu jika sedang ada situasi darurat, namun karena masih kurangnya

directional sign, pengunjung akan bingung dan lebih membutuhkan tambahan waktu untuk meyelamatkan diri.

3.1.5.3. Studi skenario pencarian toilet



Gambar 3.18. Jalur pencarian toilet

Museum ini sebenarnya memiliki toilet yang cukup banyak, dan jarak antar toiletnya berdekatan. Tetapi toilet hanya berada di gedung museum lantai dasar. Pada lantai dua tidak terdapat toilet. Sangat disayangkan juga tidak terdapat bilik

toilet di luar gedung museum, padahal area di depan museum, yang terdapat danau dan dermaga sangat luas. Alangkah baik jika di area tersebut juga memiliki beberapa titik toilet.

Jika sudah berada di dalam gedung museum, sebenarnya pengunjung dapat dengan mudah menemukan toilet. Tetapi ada dua kendala, yaitu karena kurangnya *directional sign* yang ada sehingga pengunjung lumayan butuh waktu untuk menemukan toilet dan tidak semua toilet memiliki *identification sign* yang memberitahukan bahwa ruangan tersebut adalah toilet. Jadi pengunjung harus bertanya terlebih dahulu kepada pemandu museum.

1. Skenarionya penulis memulai titik dari pintu gerbang utama museum, mirip seperti alur pengunjung
2. Penulis berjalan kaki melewati jalan arah parkir mobil
3. Setelah melewati jalan ke arah parkir mobil, penulis melewati dermaga.
4. Penulis masuk ke gedung museum melewati jembatan angkat.
5. Sesampainya di dalam gedung, penulis tidak melihat *directional sign* satupun untuk menuju ke area tertentu, khususnya toilet.
6. Pengunjung sempat memutar area gedung museum untuk mencari area toilet dan bertanya kepada pemandu museum. Ternyata dengan mudah penulis bisa menemukan toilet.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa toilet yang ada di museum ini jumlahnya cukup banyak, tetapi tidak terbagi secara rata ke tiap area. Toilet hanya ada dibagian dalam gedung museum. *Directional sign* ke arah toilet juga tidak tersedia, sehingga

pengunjung akan kesulitan untuk mencari toilet di museum yang luasnya 4,347 hektar ini.

3.1.6. Studi eksisting

3.1.6.1. Museum Seni Rupa dan Keramik



Gambar 3.19. Museum Seni Rupa dan Keramik

Museum Seni Rupa dan Keramik adalah museum yang menyimpan aset koleksi lukisan klasik tradisional, patung dan totem kayu para seniman modern, dan keramik yang berasal dari dalam negeri (lokal) dan juga asing (museumindonesia.com, diakses pada 1 Maret 2020). Berberapa aset di museum tersebut memuat konten sejarah yang penting contohnya lukisan pada Era *Mooi Indie*, lukisan Raden Saleh, dan lukisan Affandi. Pada keramik terdapat milik Kerajaan Majapahit pada abad ke-14.

Terletak di Jalan Pos Kota no.2, Jakarta Barat, atau yang sering dikenal akrab dengan daerah Kota Tua. Museum ini memiliki dua ruas bangunan. Pada sebelah ruas sebelah kiri terdapat ruangan koleksi lukisan dan patung sedangkan Sebelah kanan terdapat ruangan koleksi keramik. Di bagian tengah museum






tersebut terdapat taman dan Gedung Balai Seni Rupa. Bangunan ini terdapat 2 tingkat lantai.

Karena museum ini telah mengalami revitalisasi, maka *signage* yang terdapat pada museum lebih *modern* dan lebih lengkap dibandingkan dengan Museum Keprajuritan Indonesia. *Style* nya sudah cukup memiliki konsistensi tersendiri antara satu *signage* dengan *signage* yang lainnya. Berikut adalah *signage* yang ada di Museum Seni Rupa dan Keramik.

Tabel 3.2. *Signage* Museum Seni Rupa dan Keramik

No		Keterangan	Gambar
1.	Fungsi	Memberi informasi bahwa gerbang tersebut adalah pintu masuk museum	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Infraboard dan kertas	
	Lokasi	Gerbang pintu masuk museum	
2.	Fungsi	Menavigasi masuk kedalam area museum	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Pilar beton, keramik, dan Alumunium	
	Lokasi	Bagian depan Museum	
3.	Fungsi	Memberi peringatan area rumput dilarang diinjak	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Akrilik dan besi	
	Lokasi	Bagian taman depan museum	

4.	Fungsi	Memberi informasi bahwa area tersebut adalah gazebo kereta.	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Semen dan alumunium	
	Lokasi	Area rumput museum	
5.	Fungsi	Memperingatkan untuk tidak duduk di area gazebo	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kertas yang dilaminating	
	Lokasi	dalam area ruangan kaca gazebo kereta	
6.	Fungsi	Memberi Informasi bahwa area tersebut adalah area tempat berkumpul.	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Seng	
	Lokasi	Taman depan museum	
7.	Fungsi	Memberi navigasi untuk menuju area bagian informasi untuk turis	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Seng dan besi	
	Lokasi	Pintu masuk museum	
8.	Fungsi	Memberi navigasi untuk masuk ke area museum.	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Stainless dan kaca	
	Lokasi	Pintu masuk museum	

9.	Fungsi	Memberi informasi bahwa area tersebut adalah Balai Seni Rupa	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	kayu	
	Lokasi	Diatas pintu masuk Balai Seni Rupa	
10.	Fungsi	Menunjukkan denah museum	
	Kategori	<i>Orientation sign</i>	
	Material	Kaca dan penyanggah besi	
	Lokasi	Pintu masuk museum	
11.	Fungsi	Memberi peringatan kekuatan maksimal tangga	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Seng dan besi	
	Lokasi	Di bawah kisi tangga	
12.	Fungsi	Untuk menavigasikan ke area yang ingin dituju	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Kaca dan penyanggah besi	
	Lokasi	Area belakang taman	
13.	Fungsi	Menginformasikan bahwa ruangan tersebut adalah toilet pria	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Kaca dan akrilik	

	Lokasi	Pintu masuk toilet	
14.	Fungsi	Menginformasikan bahwa ruangan tersebut adalah toilet wanita	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Kaca dan akrilik	
	Lokasi	Pintu masuk toilet	
15.	Fungsi	Memberi larangan untuk tidak menginjak area tersebut	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kertas yang dilaminating	
	Lokasi	Di beberapa lantai asli yang sudah berumur	
16.	Fungsi	Memberi larangan untuk tidak menyentuh koleksi	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kertas dan <i>staerofom</i>	
	Lokasi	Di setiap samping koleksi.	
17.	Fungsi	larangan untuk tidak membawa makanan dan minuman ke dalam area	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kertas yang dilaminating	
	Lokasi	Pintu masuk museum	
18.	Fungsi	Navigasi jalur evakuasi	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Kaca dan akrilik	
	Lokasi	Pintu masuk toilet	

19.	Fungsi	Berberapa larangan yang harus dipatuhi di dalam museum	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	akrilik	
	Lokasi	Pintu masuk toilet	
20.	Fungsi	Memberi informasi bahwa ruangan tersebut adalah gudang	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	infraboard	
	Lokasi	Kaca dan Akrilik	

3.1.6.2. Museum Bank Indonesia






Gambar 3.20. Museum Bank Indonesia





(www.bi.go.id, 2013)

Museum Bank Indonesia merupakan museum yang digunakan untuk menunjukkan kebijakan Bank Indonesia dan menyimpan koleksi numismatik atau dokumen sejarah selama perjalanan bank sentral ini ada. Museum ini juga digunakan untuk memberi edukasi dan informasi kepada masyarakat dengan tujuan studi wisata. (www.bi.go.id, 2013, diakses pada tanggal 2 Maret 2020). Museum ini berlokasi di Jl Pintu Besar Utara No.3, Jakarta Barat.

Jika dibandingkan dengan museum Seni Rupa dan keramik, *signage* yang ada pada museum tidak hanya lebih modern, tetapi juga lebih efektif dan komunikatif. Tiap *signage* juga memiliki konsistensinya masing-masing, sehingga pengunjung dapat lebih mengerti navigasi area yang di tunjukkan. Berikut adalah *signage* yang terdapat pada Museum bank Indonesia.





Tabel 3.3. *Signage* Museum Bank Indonesia




No		Keterangan	Gambar
1.	Fungsi	Memberi navigasi untuk jalur keluar bus	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Alumunium	
	Lokasi	Gerbang keluar museum	
2.	Fungsi	Memberi navigasi untuk parkir tamu VIP	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Besi dan seng	
	Lokasi	Pintu masuk Museum	
3.	Fungsi	Memberi informasi bahwa area tersebut adalah pintu masuk	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Alumunium dan akrilik	
	Lokasi	Pintu masuk museum	

4.	Fungsi	Memberi informasi bahwa area tersebut adalah loket	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Ditempel diatas lubang akses loket	
5.	Fungsi	Larangan untuk tidak membawa tas kecil kedalam area museum duduk di area gazebo	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kaca dan penyanggah besi	
	Lokasi	Kaca dan penyanggah besi	
6.	Fungsi	Larangan untuk tidak memutar pintu.	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Besi dan penyanggah alumunium	
	Lokasi	Di depan pintu putar	
7.	Fungsi	Memberi informasi denah museum	
	Kategori	<i>Orientation Sign</i>	
	Material	Alumunium, kaca dan penyanggah besi	
	Lokasi	Pintu masuk museum	

8.	Fungsi	Memberi himabuan bahwa area museum diawasi <i>cctv</i>	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Infraboard dan art karton	
	Lokasi	lantai museum	
9.	Fungsi	Larangan menyentuh koleksi museum	
	Kategori	<i>Regultory Sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	lantai museum	
10.	Fungsi	Larangan bersandar di area kaca	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Kaca pembatas jarak koleksi	
11.	Fungsi	Memberi navigasi jalur evakuasi	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Akrilik	
12.	Fungsi	Memberi larangan untuk tidak melintas di area tersebut	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	akrilik	
	Lokasi	Di lantai depan pintu yang dikunci	

13.	Fungsi	Larangan melewati area	
	Kategori	<i>Regulatory Sign</i>	
	Material	Akrilik dan penyanggah alumunium	
	Lokasi	lantai museum	
14.	Fungsi	Larangan duduk di area tertentu	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Berberapa sudut dinding museum	
15.	Fungsi	Memberi navigasi ke pintu darurat	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Besi dan alumunium	
	Lokasi	Berberapa dinding museum	
16.	Fungsi	Memberi informasi bahwa di area itu terdapat tabung pemadam kebakaran	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	akrilik	
	Lokasi	Berberapa sudut museum	

17.	Fungsi	Memberi informasi untuk masuk kedalam ruangan theater	
	Kategori	<i>Identification sign</i>	
	Material	Alumunium	
	Lokasi	Pintu masuk ruangan theater	
18.	Fungsi	Memberi navigasi ke pintu darurat	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Besi dan alumunium	
	Lokasi	Berberapa dinding museum	
19.	Fungsi	Memberi navigasi beberapa bagian yang ada di ruangan numismatik	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	alumunium	
	Lokasi	Area numismatik	
20.	Fungsi	Memberi navigasi untuk ke toilet	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Seng dan penyanggah besi	
	Lokasi	Lorong menuju area toilet	

21.	Fungsi	Memberi navigasi ke area layanan pengunjung dan masuk museum	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	aluminium	
	Lokasi	Antara pintu masuk dan tempat penitipan barang	
22.	Fungsi	Memberi navigasi ke area pusat layanan, auditorium, lift, dan toko souvenir pengunjung dan masuk museum	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Kaca dan penyanggah kayu	
	Lokasi	Tangga atas menuju pintu masuk museum	
23.	Fungsi	Memberi navigasi menuju ruangan emas, ruang sirkulasi, ruang numismatik, dan toko souvenir	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Kaca dan penyanggah kayu	
	Lokasi	Balkon lantai 2	

24.	Fungsi	Larangan bersandar di area kaca	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kertas dilaminating	
	Lokasi	Kaca pembatas jarak koleksi	
25.	Fungsi	Larangan tidak menaikki batas yang telah ditentukan	
	Kategori	<i>Regultory Sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Balkon lantai 2	

3.1.6.3. Museum Mandiri






Gambar 3.21. Museum Mandiri

Pada tahap studi eksisting yang terakhir penulis mengunjungi Museum Mandiri. Museum ini beralamat di Jl. Lapangan Stasiun no.1, Jakarta Barat, tepatnya bersebelahan dengan Museum Bank Indonesia dan berseberangan dengan Stasiun kota. Pada awalnya museum ini adalah kantor dari Nederlandsch Handel-Maatschappij (NHM) atau Maskapai perdagangan Belanda yang dibangun pada tahun 1830. (museumindonesia.com, diakses tanggal 2 Maret 2020).

Signage yang ada pada museum lebih sederhana serta tidak selengkap Museum Seni Rupa dan Keramik serta Museum Bank Indonesia. *Signage* pada museum juga tidak memiliki konsistensi desain visual tersendiri. Tetapi informasi yang ditampilkan pada *signage* masih jelas, sehingga pengunjung dapat mengerti alur navigasi dari Museum Mandiri ini.

Tabel 3.4. *Signage* Museum Bank Mandiri

No.		Keterangan	Gambar
1.	Fungsi	Informasi tempat penitipan barang dan aturan	
	Kategori	<i>Identification sign</i> dan <i>Regulatory sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Depan ruangan penitipan barang	
2.	Fungsi	Memberi navigasi untuk tempat penitipan barang	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Kertas yang dilaminating	
	Lokasi	Tangga masuk Museum	
3.	Fungsi	Memberi navigasi ke ruangan sejarah	
	Kategori	<i>Directional Sign</i>	
	Material	Kertas, akrilik dan penyangga besi	
	Lokasi	Pintu masuk ruangan sejarah	

4.	Fungsi	Memberi larangan menyentuh tidak koleksi	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kertas yang dilaminating	
	Lokasi	lantai museum	
5.	Fungsi	Larangan membawa makanan merokok, membuang sampah sembarangan dan duduk di meja.	
	Kategori	<i>Regulatory Sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Meja registrasi museum	
6.	Fungsi	Larangan menginjak batas yang telah ditentukan	
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>	
	Material	Kertas, akrilik dan bingkai kayu	
	Lokasi	Lantai Pembatas koleksi	
7.	Fungsi	Menavigasikan ke arah toilet	
	Kategori	<i>Directional Sign</i>	
	Material	Kertas, akrilik dan penyangga besi	
	Lokasi	Lorong arah toilet	
8.	Fungsi	Menavigasikan masuk kedalam museum	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	Seng	
	Lokasi	Pilar pintu depan museum	

9.	Fungsi	Navigasi ke pintu Jalur Evakuasi	
	Kategori	<i>Directional sign</i>	
	Material	seng	
	Lokasi	Sudut dinding menuju tangga	
10.	Fungsi	Menavigasikan ke ruangan selanjutnya	
	Kategori	<i>Directional Sign</i>	
	Material	Kertas yang dilaminating	
	Lokasi	Setiap Pilar tembok museum ketika memasuki ruangan selanjutnya	
11.	Fungsi	Menginformasikan ada alat pemadam kebakaran.	
	Kategori	<i>Identification Sign</i>	
	Material	Akrilik	
	Lokasi	Berberapa sudut Museum	

3.1.6.4. Kesimpulan

Setelah melakukan studi eksisting ke Museum Seni Rupa, Museum Bank Indonesia, dan Museum Mandiri, penulis dapat menyimpulkan bahwa *signage* sangat berperan penting bagi sebuah museum, khususnya museum yang besar dan memiliki area yang cukup luas. Karena pada umumnya museum menggunakan alur *timeline* atau kategori berbeda memamerkan koleksinya kepada pengunjung.

Contohnya pada museum Bank Indonesia dan Museum Mandiri yang menceritakan *timeline* sejarah bank mereka dari waktu ke waktu melalui koridor atau lorong. Tentunya dengan navigasi yang diaplikasikan lewat *signage* yang jelas

sehingga pengunjung datang bukan untuk sekedar rekreasi, tetapi juga belajar. Di setiap lorong tersebut juga terdapat *direction sign* dan *orientation sign* yang jelas dan membantu pengunjung jika lupa akan dengan mereka.

Sedangkan Museum Seni Rupa dan Keramik memperlihatkan koleksinya berdasarkan kategori seninya. Contohnya koleksi lukisan dan keramik terdapat di ruangan yang berbeda, juga tentunya dengan navigasi yang jelas dengan adanya *directional sign* dan *orientation sign*, sehingga pengunjung dapat memahami dengan jelas koleksi yang dipamerkan. Tentunya museum ini juga dilengkapi dengan *regulatory sign* supaya koleksi yang ada tidak rusak dan tetap awet.

3.1.7. *Focus Group Discussion (FGD)*



Gambar 3.22. *Focus Group Discussion*

Pada tahap akhir penulis melakukan FGD atau *Focus Group Discussion*. Penulis melakukan FGD pada tanggal 23 April 2019 menggunakan video call aplikasi *Line* via PC. FGD ini dilakukan secara online karena sedang dilanda oleh Pandemi Covid-19, sehingga pemerintah menghimbau masyarakat untuk melakukan

Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) selama wabah penyakit ini sedang berlangsung.

Penulis melakukan FGD dengan beberapa teman penulis yang setingkat dan berbeda prodi. Karena penulis ingin mengetahui dan menilai dari sudut pandang yang berbeda, yaitu diluar Desain Komunikasi Visual apakah Museum Keprajuritan Indonesia membutuhkan *signage* dan *signage* apa saja yang dibutuhkan. Sebelumnya pada bulan Januari, teman penulis dan penulis sendiri sudah pergi ke TMII terlebih dahulu dengan tujuan rekreasi dan khususnya juga mengunjungi Museum Keprajuritan Indonesia.

Mereka berkata bahwa Museum Keprajuritan Indonesia merupakan salah satu museum istimewa. Areanya sangat luas, dari interior maupun eksteriornya. Bentuk dari museum seperti benteng perang dan tidak biasa layaknya seperti museum pada umumnya yang hanya berbentuk rumah atau gedung. Museum ini juga sangat mencerminkan citra kemiliteran Republik Indonesia. Bahkan teman penulis yang baru pertama kali datang ke museum tersebut bingung jika bangunan tersebut adalah sebuah museum.

Koleksi yang ada pada museum sangat beragam, namun sangat disayangkan *signage* yang ada pada museum ini sudah tidak lengkap. Beberapa yang terpasang visibilitasnya sudah tidak baik, dan susah untuk dibaca akibat usia dan juga kelembaban suhu ruangan yang menyebabkan *signage* rusak. Ditambah lagi dengan pencahayaan yang kurang mendukung dan memadai di dalam gedung museum. Fasilitas pada museum juga sudah cukup lengkap, tetapi tidak semua titik

dilengkapi dengan *signage* yang konsisten, sehingga pengunjung harus bertanya terlebih kepada pemandu museum dahulu sebelum menggunakan fasilitas tersebut

Dari semua permasalahan *signage* yang ada, teman penulis berpendapat bahwa museum sebesar ini sangat membutuhkan *signage* yang memadai dan mempermudah pengunjung untuk menavigasi ke area yang ingin dikunjungi. Terlebih *orientation sign* berupa denah museum, supaya saat pengunjung dapat tidak kebingungan dan lebih mudah untuk mengeksplor museum.

Saran teman penulis kepada penulis yang menjalankan tugas akhir untuk museum ini adalah supaya *signage* yang penulis rancang juga dapat menjadi *problem solving* bagi pengunjung yang datang, dan juga pihak museum. Mereka harap *signage* yang dirancang dapat senada dengan ruang lingkup kemiliteran museum ini, supaya juga dapat meningkatkan citra branding museum.

3.2. Metodologi Perancangan

Setelah melakukan melakukan metodologi pengumpulan data, penulis menentukan metodologi perancangan. Penulis menggunakan metodologi perancangan milik Chris Calori pada bukunya yang berjudul *Signage and Wayfinding Design* karena melewati proses yang detail dari menganalisis data sampai *signage* jadi dan nantinya akan dipasang.

Pada metodologi perancangan yang digunakan ada enam fase yang dilakukan. Calori (2015) untuk merancang *signage* dibutuhkan beberapa proses dasar yang disesuaikan dengan studi skenario dan pengumpulan data lainnya untuk memaksimalkan hasil dari *signage* itu sendiri. (hlm.23).

1. Schematic Design (Pre-design)

Merupakan fase pondasi dalam pembuatan *signage* setelah proses pengumpulan data. Pada fase ini, desainer EGD akan melakukan eksplorasi terlebih dahulu, seperti menemukan ide, konsep, dan *keywords*.

2. *Design development*

Fase ini merupakan fase lanjutan setelah menemukan ide dan konsep. Pada fase ini desainer sudah mulai mengkonversi ide, konsep dan *keywords* yang pada awalnya dalam bentuk teks kedalam bentuk visual. Pada fase ini juga desainer bisa mengeksplorasi secara bebas visual dari *icon*, teks, warna, dan bentuk *signage*

3. *Documentation*

Fase ketiga ini merupakan fase terakhir pada proses *design development*. Semua *signage* yang dibutuhkan sudah selesai dalam bentuk visual dua dimensi, dan akan dipresentasikan kepada pihak yang bersangkutan. Pada fase ini juga seorang desainer akan mendapatkan saran dan kritik untuk menyempurnakan desain sesuai yang diminta.

4. *Bidding (Post-Design)*

Setelah *documentation*, *bidding* merupakan fase yang bisa dikatakan resmi dimana *signage* sudah difinalisasi. Di fase ini, desainer dan pihak yang bersangkutan melakukan tawar menawar harga atas semua proses desain yang sudah dilakukan secara keseluruhan.

5. *Installation Observation (Post-Design)*

Pada fase ini *signage* sudah jadi dan akan dipasang di titik yang sudah ditentukan. Pada fase ini juga desainer dengan pihak yang bersangkutan

mentandatangani kontrak permintaan dari awal hingga akhir yang sudah selesai dibuat.

6. *Postinstallation evaluation*

Sebenarnya pada fase ini, peran desainer EGD sudah selesai. *Signage* sudah dipasang ditempatnya. Tetapi tidak sampai disitu saja, disini merupakan fase pengamatan evaluasi dari mata publik yang menilai *signage* yang sudah dibuat baik secara formal maupun non formal. Di fase ini desainer EGD dapat banyak menerima masukan, kritik dan apresiasi supaya dalam waktu kedepan dapat menciptakan *signage* yang lebih baik dari sebelumnya.